

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa,

1. Pembuatan animasi 2D profil D3 Teknik Informatika FMIPA UNS ini menggunakan teknik motion graphic yang melakukan perubahan pada posisi, ukuran, perputaran dan animasi tambahan, sehingga terlihat lebih menarik dan mampu menyampaikan informasi kepada masyarakat.
2. Dalam pembuatan Animasi 2D Profil D3 Teknik Informatik FMIPA UNS ini diperlukan tahapan-tahapan yaitu proses Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.
3. Hasil dari penelitian ini berupa video Animasi 2D Profil D3 Teknik Informatika FMIPA UNS dengan resolusi *Full HD 1920 pixels x 1080 pixels*, menggunakan frame rate 30 fps dengan format *outputnya .flv*.
4. Konten dalam video mengenai Profil berdirinya Program studi, Visi, Misi, Keunggulan, Kompetensi, Prestasi Dosen Pengajar, Lulusan D3TI, Prestasi, Jaringan Kerja, dan Fasilitas penunjang.
5. Dari hasil pengujian, responden setuju mengenai konten, desain, audio dubbing, materi serta informasi yang disampaikan dengan baik dan jelas pada Animasi 2D Profil D3 Teknik Informatika FMIPA UNS.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disarankan untuk melakukan pengembangan Animasi 2D Profil D3 Teknik Informatika FMIPA UNS selanjutnya berupa sesuai pembaharuan informasi terkini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arka, G. ,2009, “Perancangan Dan Pembuatan Klip Video Animasi Band Carmen.”
- Binanto, I.,2010, *Multimedia Digital – DasarTeori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi offset.
- Christianto Widjaja ,2008, *Kamera dan Video Editing : Cara membuat video mulai pembuatan cerita*, Tangerang.
- Febriansyah, A. ,2016, “Implementasi Motion Graphics Dengan Menggunakan Adobe Affter Effect Pada Pembuatan Iklan Ramone Cafe.”
- Hidayatullah, A. T. ,2010, *Menguasai Desain Grafis denga Kolaborasi CorelDRAW X5 dan Adobe Photoshop CS4*. Yogyakarta: Gava Media.
- Madcoms ,2009, *Panduan Lengkap Editing Video dengan Adobe Premiere Pro*, Yogyakarta: Andi offset.
- Madcoms ,2015, *CorelDRAW X7 untuk pemula*, Madiun: Andi offset.
- Munir ,2013, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- P, S. W. E. ,2013, “Pembuatan Video Company Profile Berbasis Multimedia Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Karanganyar,” 2(1), hal. 238–241, Tersedia pada: seruniid.unsa.ac.id.
- Purnomo, W. ,2013, *Teknik Animasi 2 Dimensi*, Jakarta.
- Redaksi Kawan Pustaka ,2008, *256 Software Komputer*, Jakarta Selatan.
- Sianipar, P. ,2005, *Cara Mudah Membuat Aplikasi Klip dengan Adobe After Effect 5.5*, Jakarta.
- Soeherman, B. dan Halim, C. ,2008, *Membuat Sendiri Klip Animasi Multimedia*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sukarno, I. S. dan Setiawan, P. ,2014, “Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi,” 3.
- Surakarta, U. S. M. ,2017, *Universitas Sebelas Maret Surakarta*.
- UNS, D. T. I. ,tanpa tanggal, *Program Studi D3 Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Tersedia pada: <http://d3ti.mipa.uns.ac.id/about-us/>.
- Wahana Komputer ,2013, *Beragam Animasi Iklan Menggunakan Adobe After Effect CS6*, Semarang.